キャラクター名

クアン

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	？？
メインクラス	レクイエム	**暗示**	渇望
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	9

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	0	3
変異	1	1	2
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
図書館	基本ｐ６３
勉強	基本ｐ６４

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	

マニューバ

タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		かた		アクション	4	自身	移動１
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ１つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
ポジション		助言		ジャッジ	0	0～2	支援１か妨害１
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃＋１
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃－１、コスト－１(最低１)
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃、切断判定+1。バトルパートで毎ターン終了時および戦闘終了時、任意のパーツを１つ損傷する。この損傷はコストではない。
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2～3	射撃１。攻撃の出目＋１。
腕		二丁拳銃		アクション	3	0～1	射撃攻撃２+連撃１。
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃５。
頭		うじむし		オート	なし	自身	ターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定+１。
脚		壊れた部品		オート	なし	なし	たからもの。